

THE GOONIES™

© Konami 1986

Konami®

HOW TO PLAY	page 1
MODE D'EMPLOI	page 6
SPIELANLEITUNG	seite 11
RESUMEN DEL JUEGO	pagina 16
COME SI GIOCA	pagina 21

HOW TO PLAY



<The Story>

The action takes place in the sleepy seaside town of Cauldron Point – down in an area known as the Goon Docks.

The Goonies are a group of local kids – Mikey, Brand, Mouth, Chunk, and Data. One day they find an old treasure map in Mikey's attic. Data figures that this must be the fabulous hidden treasure of the notorious local pirate, One-Eyed Willy.

The girls, Andy and Stef, join the other Goonies and the adventure begins. But the secret underground tunnels they are exploring are actually the hideout of the Fratelli Gang, and the Goonies are soon trapped! The Goonies have a powerful ally on their side, however, in the form of the huge and amiable Sloth. When you play this game, you are Sloth! Can you help the Goonies find the treasure and escape back to save the Goon Docks from demolition?



(You control his actions.)

Sloth



Mikey



Brand



Chunk



Mouth



Data



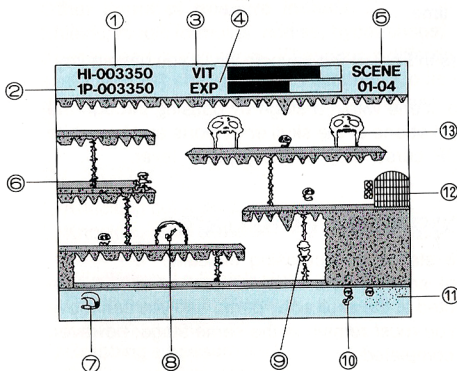
Andy



Stef

1. How to Play

- ① This game is designed for a single player competing against the computer.
- ② The action can be controlled either with a joystick or from the keyboard of your computer.
- ③ Press the Shot Button on the joystick or the Space Bar on your keyboard to start the game.
- ④ An interesting feature of this game is that you have to keep in mind your level of VITALITY and EXPERIENCE as a player. You start off with 100% vitality and zero experience. These levels are indicated on your computer screen.
- ⑤ As you proceed through the game and run into obstacles, your vitality naturally decreases.
- ⑥ On the other hand, your level of experience will increase as you successfully dispose of the horrors (like the skulls and skeletons) you meet in the underground maze. When your experience level reaches 100%, your vitality will increase.
- ⑦ You can knock out the members of the Fratelli Gang, but remember that you don't gain any "experience" from this!
- ⑧ Once you succeed in rescuing all seven of the Goonies from the underground maze of tunnels, the next stage of the game will begin.
- ⑨ You can also increase your vitality level by grabbing up any canisters of VITALITY DRINK you see in an empty cage that has no Goonies trapped in it.
- ⑩ To stop the action momentarily, press the [F-1] key. This will freeze the screen. Pressing the [F-1] key again will restart the game.



- ① High score to this point
- ② Your score
- ③ Vitality Meter
- ④ Experience Meter
- ⑤ Stage and Scene number you are now in
- ⑥ Sloth (you control his movements)
- ⑦ Hidden treasure
- ⑧ Key to cage with trapped Goonie
- ⑨ Fratelli Gang member
- ⑩ Key you have successfully grabbed
- ⑪ Number of Goonies you have saved so far
- ⑫ Cage
- ⑬ Skull entry ports

2. Controlling the Action

① Normal play

Using your keyboard cursor keys or the joystick handle	Your input	Effect of cursor key (or joystick lever) input	Effect of space bar (or joystick shot button) input
	No input	Stop	Punch
	①	Jump straight up; climb up vines	Jumping punch (if pressed during jump)
	②	Go to the left	Punch
	③	Go to the right	Punch
	④	Climb down vines	Punch
	①+②	Jump diagonally left	Diagonal jumping punch (if pressed during diagonal jump)
	①+③	Jump diagonally right	

② Grabbing the keys to the cages

You can get a key by passing directly in front of it. When you have gotten a key, it will be indicated in the lower right-hand portion of your screen. You can get only one key at a time.

③ Opening the cage

The cage will open if you pass in front of the keyhole while you have a key.

④ Moving between scenes

You can move from scene to scene within a stage by passing through the skull entry ports. Position Sloth at one of the skull entry ports and have him jump up, using either the UP cursor key or the joystick lever.

3. Structure and Progress of the Game

- This game has five separate stages of increasing difficulty.
- Each stage has five different scenes. The different scenes in a single difficulty stage are interconnected at the skull entry ports, and you can move from scene to scene at will. You must remain in the same stage, however, until you have successfully completed it.
- The game is composed of one hundred separate screens of action.

4. Characters and Components of the Game

Sloth (controlled by the player)

The gentle gigantic creature who helps the Goonies to find the treasure and escape from the labyrinth.



Fratelli Gang members

These are the bad guys. They want to hunt down and capture all the Goonies, who have stumbled in on the Gang's secret hideout. They are armed and dangerous!



Keys

These keys are to the cages where the Fratelli Gang has the Goonies locked up. Be careful, a cage may have more than one keyhole.



Doubloons

Gold coins from the treasure hoard of One-Eyed Willy. Use these to increase your score.



Treasure sacks

Contained in these are many devices to help save the Goonies. But, be careful; sometimes they contain something you don't want at all!



Other items of treasure include....

Shields, magic formulas, riddles, hyper shoes, helmets, torches, time stopping devices, and magic capes. These have different effects on the enemy, and the same item will change effects according to its color. Figure out what must be done to get these treasure items to appear!

5. Scoring

- ☐ Knocking out a skull 50 points
- ☐ Knocking out a skeleton 100 points
- ☐ Knocking out a bat 100 points
- ☐ Knocking out a Fratelli Gang member 200 points
- ☐ Grabbing a key to the cage 200 points
- ☐ Grabbing a doubloon 500 points
- ☐ Grabbing a treasure sack 1,000 points
- ☐ Saving one of the Goonies 2,000 points
- ☐ Completing one stage 10,000 points

6. The Key Words

- Rescuing all seven Goonies means you have successfully completed one stage. At this point, you will see a Key Word displayed on your screen. Once you know a Key Word, you can progress directly to the stage following it.
- This is how you do it...
 - ① When the demonstration screen is being displayed, press the [CTRL] key and the [K] key simultaneously.
 - ② When you see the prompt "KEY WORD?" on your video terminal, enter the Key Word through the keyboard.
 - ③ Press the [RETURN] key to start the game. (If you have made a mistake in your entry of the Key Word, you will be returned to the demonstration screen.)
- Should you make a mistake in the Key Word...
 - ① Press the [RETURN] key to return to the demonstration screen.
 - ② Once again, press the [CTRL] key and the [K] key together; then re-input the Key Word.

CAUTIONS

- This game cartridge is designed for use with all MSX personal computers.
- Be sure that your computer is turned off when inserting and removing the cartridge.
- This cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be irreparably damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. Copying of any portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material, by any means, whatsoever is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

©Konami 1986

<L'histoire>

L'action a lieu à Point Cauldron, une paisible ville côtière, dans un endroit surnommé les "Docks Goon". Les "Goonies" sont un groupe d'enfants habitant les docks: Mikey, Brand, Mouth, Chunk et Data. Ils découvrent un jour une vieille carte au trésor dans le grenier de Mikey. Data pense qu'il s'agit du fabuleux trésor caché de Willy le Borgne, un pirate notoire de la région.

Deux filles, Andy et Stef, se joignent aux "Goonies", et l'aventure commence. Cependant, les passages souterrains secrets qu'ils explorent sont en fait la cachette du gang Fratelli, et les "Goonies" sont rapidement faits prisonniers. Ils ont heureusement un allié puissant pour les aider: le gros et brave Sloth. Sloth, c'est vous. Pouvez-vous aider les "Goonies" à découvrir le trésor, à s'échapper et à sauver les "Docks Goon" de la destruction?



(Mouvements de Sloth
contrôlés par le joueur)

Sloth



Mikey



Brand



Chunk



Mouth



Data



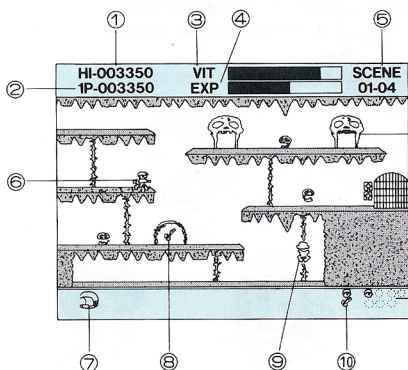
Andy



Stef

1. Comment jouer

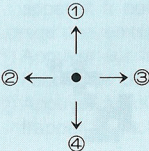
- ① Ce jeu est conçu pour un seul joueur ayant l'ordinateur comme adversaire.
- ② L'action se contrôle soit au moyen d'un palonnier, soit avec les touches du clavier de l'ordinateur.
- ③ Pour commencer le jeu, appuyer soit sur le bouton de tir du palonnier, soit sur la barre d'espace du clavier de l'ordinateur.
- ④ Ce jeu présente une caractéristique originale. Le joueur doit en effet constamment veiller sur ses niveaux de VITALITE et d'EXPERIENCE. En début de jeu, il a 100% de vitalité et 0% d'expérience. Ces niveaux sont indiqués sur l'écran de l'ordinateur.
- ⑤ Au fur et à mesure que le jeu se déroule et que des obstacles sont franchis, le niveau de vitalité du joueur décroît naturellement.
- ⑥ Par contre, le niveau d'expérience augmente au fur et à mesure des victoires remportées par le joueur (élimination de crânes et de squelettes, par exemple) dans le labyrinthe souterrain. Lorsque le niveau d'expérience atteint 100%, le niveau de vitalité se met à augmenter.
- ⑦ Le joueur peut éliminer les membres du gang Fratelli. Il n'obtiendra cependant aucun gain d'expérience en agissant ainsi.
- ⑧ Lorsque le joueur est parvenu à sauver du labyrinthe souterrain l'ensemble des sept "Goonies", il peut passer à l'étape suivante du jeu.
- ⑨ En attrapant toute cartouche de BOISSON REVITALISANTE visible dans une cage ne contenant aucun "Goony", le joueur peut augmenter son niveau de vitalité.
- ⑩ Pour arrêter temporairement le jeu, appuyer sur la touche (F-1). Pour reprendre le jeu, appuyer à nouveau sur la touche (F-1).



- ① Score le plus élevé à ce niveau du jeu
- ② Score du joueur
- ③ Compteur de vitalité
- ④ Compteur d'expérience
- ⑤ Numéros d'étape et de scène en cours
- ⑥ Sloth (dont les mouvements sont contrôlés par le joueur)
- ⑦ Trésor caché
- ⑧ Clé d'une cage contenant un "Goony" prisonnier
- ⑨ Membre du gang Fratelli
- ⑩ Clé attrapée par le joueur
- ⑪ Nombre de "Goonies" sauvés jusqu'à présent par le joueur
- ⑫ Cage
- ⑬ Passages "Crâne"

2. Contrôle de l'action

① Jeu normal

Utilisation des touches curseurs du clavier de l'ordinateur ou du palonnier	Entrée effectuée par le joueur	Effet produit par les touches curseurs (ou par le levier du palonnier)	Effet produit par la barre d'espacement (ou par le bouton de tir du palonnier)
	Pas d'entrée	Arrêt	Coup de poing
	①	Saut vertical ascension d'une vigne	Coup de poing avec saut (si touche ou bouton enfoncé pendant un saut)
	②	Déplacement vers la gauche	Coup de poing
	③	Déplacement vers la droite	Coup de poing
	④	Descente d'une vigne	Coup de poing
	①+②	Saut diagonal vers la gauche	Coup de poing avec saut diagonal (si touche ou bouton enfoncé pendant un saut diagonal)
	①+③	Saut diagonal vers la droite	

② Pour attraper les clés des cages

Pour attraper une clé, passer directement devant elle. Toute clé attrapée est indiquée par un signal correspondant apparaissant en bas et à droite de l'écran du jeu. Le joueur ne peut attraper qu'une seule clé à la fois.

③ Ouverture d'une cage

La cage s'ouvre si le joueur passe devant sa serrure alors qu'il est muni d'une clé.

④ Pour passer d'une scène à l'autre

A l'intérieur d'une même étape, pour passer d'une scène à l'autre, il suffit de traverser un passage "Crâne". Placer Sloth devant un passage "Crâne", puis appuyer sur la touche curseur UP du clavier ou actionner le levier du palonnier afin de faire sauter Sloth.

3. Structure et progression du jeu

- Ce jeu se compose de cinq étapes à niveau de difficulté croissant.
- Chaque étape se compose de cinq scènes différentes. Les scènes d'une même étape sont reliées les unes aux autres par les passages "Crâne". Le joueur peut passer librement d'une scène à l'autre. Il ne pourra cependant changer d'étape qu'après avoir franchi tous les obstacles de l'étape en cours.
- Le jeu comporte en tout une centaine de scènes d'action séparées.

4. Personnages et éléments du jeu

Sloth (dont les mouvements sont contrôlés par le joueur)

C'est la brave créature géante qui aide les "Goonies" à trouver le trésor et à s'échapper du labyrinthe.



Les membres du gang Fratelli

Ce sont les ennemis des "Goonies". Leur but est de capturer tous les "Goonies" pour venger la violation de leur cachette secrète. Ils sont armés et dangereux!



Clés

Ces clés servent à ouvrir les cages dans lesquelles le gang Fratelli a séquestré les "Goonies". Attention, une cage peut parfois comporter plusieurs serrures, donc plusieurs clés.



Doublons

Pièces d'or provenant du trésor de Willy le Borgne. Utiliser ces doublons pour améliorer son score.



Sacs-trésors

Ces sacs contiennent différents équipements aidant à sauver les "Goonies". Attention, ils peuvent parfois renfermer une mauvaise surprise!



Autres éléments précieux aidant Sloth dans sa tâche

Boucliers, formules magiques, devinettes, hyper-chaussures, casques, torches, dispositifs de suspension dans le temps et capes magiques. Chaque élément produit un effet différent sur l'ennemi. De plus, l'effet produit par chaque élément peut varier selon sa couleur. C'est au joueur de trouver comment faire apparaître ces éléments précieux et la forme d'aide qu'ils peuvent lui apporter.

5. Marquage des points

- | | |
|--|---------------|
| <input type="radio"/> Elimination d'un crâne | 50 points |
| <input type="radio"/> Elimination d'un squelette | 100 points |
| <input type="radio"/> Elimination d'une chauve-souris | 100 points |
| <input type="radio"/> Elimination d'un membre du gang Fratelli | 200 points |
| <input type="radio"/> Clé attrapée pour ouvrir une cage | 200 points |
| <input type="radio"/> Doubloon en or attrapé | 500 points |
| <input type="radio"/> Sac-trésor attrapé | 1.000 points |
| <input type="radio"/> Sauvetage d'un "Goony" | 2.000 points |
| <input type="radio"/> Accomplissement d'une étape complète | 10.000 points |

6. Les mots de passe

- La première étape du jeu consiste à sauver l'ensemble des sept "Goonies". Lorsque les "Goonies" ont tous été délivrés, un mot de passe apparaît sur l'écran. Sa connaissance permet de passer à l'étape suivante du jeu.
- Pour passer d'une étape à l'autre au moyen du mot de passe....
 - ① Dès que l'écran de démonstration est affiché, appuyer simultanément sur les touches (CTRL) et (K).
 - ② Lorsque l'indication "KEY WORD?" (mot de passe) apparaît, frapper le mot de passe au moyen des touches du clavier de l'ordinateur.
 - ③ Appuyer sur la touche (RETURN) pour commencer le jeu. (Si une erreur a été commise lors de la frappe du mot de passe, l'écran de démonstration apparaît à nouveau.)
- Lorsqu'une erreur a été commise lors de la frappe du mot de passe....
 - ① Appuyer sur la touche (RETURN), afin de faire à nouveau apparaître l'écran de démonstration.
 - ② Appuyer à nouveau simultanément sur les touches (CTRL) et (K); puis frapper le mot de passe.

PRECAUTIONS

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irrémédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

©Konami 1986

<Die Geschichte>

Die Handlung findet statt in einer verschlafenen Küstenstadt bei Cauldron Point – in einem Gebiet, das unter dem Namen Goon Docks bekannt ist.

Die Goonies sind eine Gruppe von Kindern, die dort leben – Mikey, Brand, Mouth, Chunk und Data. Eines Tages finden sie eine alte Schatzkarte auf Mickeys Dachboden. Data ist sich sicher, daß es sich um den legendären verborgenen Schatz des berühmten Piraten Willy Einauge handeln muß.

Die beiden Mädchen, Andy und Stef, kommen zu den anderen Goonies und das Abenteuer beginnt. Aber der geheime unterirdische Tunnel, auf den sie stoßen, ist in Wirklichkeit der verborgene Fluchtweg der Fratelli Gang, und die Goonies sehen sich plötzlich in der Falle und gefangengenommen. Die Goonies haben einen mächtigen Verbündeten auf ihrer Seite in der Gestalt des riesigen freundlichen Sloth. In diesem Spiel sind Sie Sloth! Können Sie den Goonies helfen, den Schatz zu finden, zu fliehen und die Goon Docks vor der Zerstörung zu bewahren?



(Seine Handlungen steuern Sie)

Sloth



Mickey



Brand



Chunk



Mouth



Data



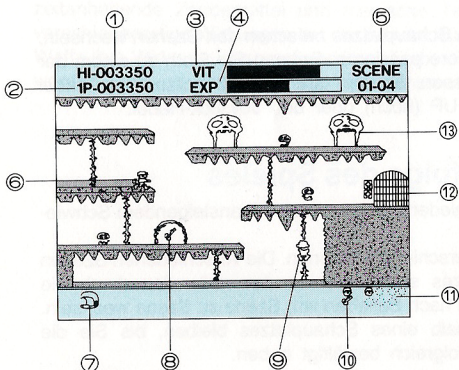
Andy



Stef

1. Spielweise

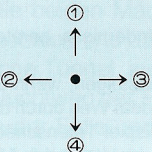
- ① Dieses Spiel ist entworfen für einen einzelnen Spieler, der gegen den Computer antritt.
- ② Die Handlung kann entweder mit einem Joystick oder mittels der Tastatur Ihres Computers gesteuert werden.
- ③ Drücken Sie den Schußknopf des Joysticks oder die Leertaste der Computertastatur und das Spiel beginnt.
- ④ Ein interessanter Gesichtspunkt dieses Spieles ist es, daß Sie sich ihres Maßes an Lebenskraft (Vitality) und an Erfahrung (Experience) in diesem Spiel immer bewußt sein müssen. Sie starten mit 100% Lebenskraft und null Erfahrung. Der jeweilige Stand dieser Bereiche wird auf dem Bildschirm Ihres Computers angezeigt.
- ⑤ Im Verlaufe des Spieles, besonders wenn Sie in Hindernisse geraten, nimmt Ihre Lebenskraft immer weiter ab.
- ⑥ Auf der anderen Seite wird das Maß Ihrer Erfahrung ansteigen, wenn Sie erfolgreich den Schrecknissen begegnen, die Ihnen auf dem Weg durch das unterirdische Labyrinth begegnen werden, wie zum Beispiel Totenschädel und Skelette. Erreicht Ihre Erfahrung die 100%-Marke, so steigt das Maß Ihrer Lebenskraft.
- ⑦ Sie können die Mitglieder der Fratelli Gang außer Gefecht setzen. Denken Sie jedoch daran, daß dieses Ihnen nicht zum Anstieg Ihres Erfahrungsschatzes verhilft.
- ⑧ Wenn es Ihnen gelingt, alle sieben Goonies aus dem unterirdischen Tunnellabyrinth zu retten, beginnt der nächste Teil des Spieles.
- ⑨ Sie können Ihre Lebenskraft auch erhöhen, indem Sie sich die Dosen mit Vitalitätssaft schnappen, die Sie in den leeren Zellen sehen, in denen keiner der Goonies gefangengehalten wird.
- ⑩ Um das Spiel kurzfristig anzuhalten, drücken Sie bitte den Knopf (F-1). Dies wird die Spielszene auf dem Bildschirm festhalten. Drücken Sie den Knopf (F-1) noch einmal, und das Spiel geht weiter.



- ① Bisherige Höchstpunktzahl
- ② Ihre Punktzahl
- ③ Anzeige der Lebenskraft
- ④ Anzeige der Erfahrung
- ⑤ Nummer des Schauplatzes und der Szene, in der Sie sich befinden.
- ⑥ Sloth (Von Ihnen gesteuert)
- ⑦ Verborgener Schatz
- ⑧ Schlüssel zur Zelle eines gefangenen Goonie
- ⑨ Mitglied der Fratelli Gang
- ⑩ Erfolgreich erkämpfter Schlüssel
- ⑪ Anzahl der bisher befreiten Goonies
- ⑫ Gefängniszelle
- ⑬ Totenschädel-Eingangstor

2. Steuerung des Spielablaufes

① Normales Spiel

Benutzen Sie die Kursortasten Ihrer Computertastatur oder den Joystick	Ihre Eingabe	Funktion der Kursortaste (od. des Joysticks)	Funktion der Leertaste (oder des Schußknopfes des Joysticks)
	Keine Eingabe	Stop	Schlag
	①	Sprung nach oben; Erklettern der Weinstöcke	Sprung-Schlag (Durch Betätigung während des Sprunges)
	②	Bewegung nach links	Schlag
	③	Bewegung nach rechts	Schlag
	④	Herabsteigen von den Weinstöcken	Schlag
	①+②	Sprung nach schräg links	Schlag während des diagonalen Sprunges (Durch Betätigung während des Sprunges)
	①+③	Sprung nach schräg rechts	

② Schlüssel für die Gefängniszellen

Sie können den Schlüssel bekommen, indem Sie direkt vor ihm vorbeigehen. Wenn Sie einen Schlüssel erlangt haben, wird dies in der unteren rechten Ecke Ihres Bildschirms angezeigt. Sie können jeweils nur einen Schlüssel zur Zeit bekommen.

③ Öffnen der Zellen

Die Gefängniszelle öffnet sich, wenn Sie sich vor dem Schlüsselloch befinden und dabei im Besitze eines Schlüssels sind.

④ Wechseln der Szenen

Sie können innerhalb eines Schauplatzes zwischen den Szenen wechseln, indem Sie die Totenkopf-Tore passieren. Bringen Sie Sloth zu einem der Totenkopf-Portale und lassen Sie ihn springen. Benutzen Sie dabei entweder die Kursortaste UP (hoch) oder den Joystick-Hebel.

3. Aufbau und Abfolge des Spieles

- Dieses Spiel hat fünf verschiedene Schauplätze mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad.
- Jeder Schauplatz hat fünf verschiedene Szenen. Die verschiedenen Szenen innerhalb eines Schauplatzes sind untereinander verbunden durch die Totenkopf-Tore. Sie können nach Belieben von Szene zu Szene wechseln. Sie müssen jedoch innerhalb eines Schauplatzes bleiben, bis Sie die dortigen Anforderungen erfolgreich bewältigt haben.
- Das Spiel ist zusammengesetzt aus einhundert einzelnen Aktionsbildern.

4. Figuren und Komponenten des Spieles

Sloth (gesteuert vom Spieler)

Eine wohlgesonnene riesige Gestalt, die den Goonies hilft, den Schatz zu finden und aus dem Labyrinth zu fliehen.



Mitglieder der Fratelli Gang

Dies sind die schlechten Typen. Sie wollen alle Goonies hetzen und einsperren, die in den geheimen Fluchtweg der Bande hereingestolpert sind. Sie sind bewaffnet und gefährlich!



Schlüssel

Diese Schlüssel sind die Schlüssel zu den Zellen, in denen die Fratelli Gang die Goonies eingelocht haben. Vorsicht ist am Platze, kann doch ein Schlüssel in mehr als ein Schlüsselloch passen.



Dublonen

Goldstücke aus dem Schatz von Willy Einauge. Zur Erhöhung der Punktzahl.



Schatz-Säcke

In ihnen befindet sich viel Hilfreiches, um die Goonies aus den Klauen der üblen Typen zu befreien. Dennoch ist Vorsicht geboten, bergen sie doch bisweilen auch etwas, was man sich nicht gerade allzu sehr wünscht...!



Andere Gegenstände des Schatzes, einschließlich

Schilder, magische Formeln, Rätsel, magische Schuhe, Helm, Fackeln, zeitanhaltende Zaubermittel und magische Tarnschilder. Alle diese haben verschiedenartige Wirkungen auf die Feinde. Auch verändert ein und dieselbe Waffe ihre Wirkung, entsprechend ihrer Farbe. Finden Sie heraus, was getan werden muß, um diese Schätze erscheinen zu lassen!

5. Punktwertung

○ Sieg über einen Totenschädel	50 Punkte
○ Sieg über ein Skelett	100 Punkte
○ Sieg über eine Fledermaus	100 Punkte
○ Sieg über ein Mitglied der Fratelli Gang	200 Punkte
○ Für jeden Schlüssel	200 Punkte
○ Für jede Gold-Dublon	500 Punkte
○ Für jeden Schatz-Sack	1000 Punkte
○ Rettung eines Goonies	2000 Punkte
○ Bewältigen eines Schauplatzes	10000 Punkte

6. Schlüsselworte

- Wenn Sie alle sieben Goonies gerettet haben, haben Sie einen Schauplatz erfolgreich bewältigt. In diesem Moment werden Sie ein Schlüsselwort auf dem Bildschirm eingeblendet sehen. Wenn Sie das Schlüsselwort kennen, können Sie direkt zum nächsten Schauplatz wechseln.
- Anwendung des Schlüsselwortes
 - ① Wenn die Anzeigetafel eingeblendet wird, drücken Sie bitte den Knopf (CTRL) und den Knopf (K) gleichzeitig.
 - ② Wenn auf dem Bildschirm die Frage "KEY WORD?" (Schlüsselwort) erscheint, geben Sie bitte das Schlüsselwort in die Tastatur ein.
 - ③ Drücken Sie den Knopf (RETURN), um zum Spiel zurückzukehren. (Sollten Sie einen Fehler gemacht haben bei der Eingabe des Schlüsselwortes, wird die Anzeigetafel erneut eingeblendet.)
- Im Falle eines Fehlers beim Schlüsselwort....
 - ① Drücken Sie den Knopf (RETURN), um zur Anzeigetafel zurückzugelangen.
 - ② Drücken Sie erneut die Tasten (CTRL) und (K) gleichzeitig herunter, und geben Sie dann erneut das Schlüsselwort ein.

ACHTUNG

- Diese Spielkassette kann in allen MSX Kleincomputern eingesetzt werden.
- Achtung: Der Computer muß abgeschaltet sein, wenn Sie die Kassette einlegen oder herausnehmen.
- Die Kassette ist mit hoher Präzision gefertigt worden. Sie machen die Kassette kaputt, wenn Sie versuchen sollten, sie zu öffnen oder gar auseinander zu nehmen.
- Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. rechtlich geschützt. Die Nachahmung dieses Produktes ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Firma strafbar. Unter diesen Schutz fallen alle Teile des Produktes einschließlich der grafischen Darstellungen, der Computerprogramme, des Tones und des gedruckten Materials.

©Konami 1986

<La Trama>

La acción se desarrolla la accidentada localidad costera de Cauldron Point, en un paraje conocido como los Muelles de Goon.

Los Goonies, son una pandilla de muchachos del barrio Goon, que se llaman Mikey, Drand, Mouth, Chunk, y Data. Un día encuentran un viejo mapa de un tesoro en el ático de la casa de Mikey. Data llega a la conclusión de que se trata del fabuloso tesoro escondido de un famoso pirata de la región, Willy 'El Tuerto'.

Las muchachas Andy y Stef se juntan al grupo de Goonies y así empieza la aventura. Los túneles secretos que en realidad están explorando son el escondite del grupo mafioso de los Fratelli, que no tardar en apresarse a los Goonies. Pero los Goonies cuentan con un fuerte aliado; el gigantesco y servicial Sloth. Cuando usted juega, ¡usted es Sloth! ¿Puede ayudar a los Goonies a encontrar el tesoro y a escapar para salvar los Muelles de Goon de la demolición a que están amenazados?



(Usted controla sus acciones.)

Sloth



Mikey



Brand



Chunk



Mouth



Data



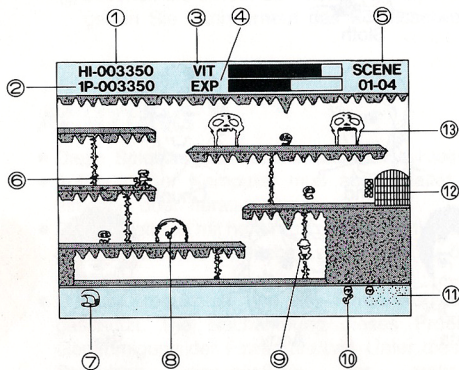
Andy



Stef

1. Cómo Jugar

- ① Este juego está preparado para un solo jugador que compite contra el ordenador.
- ② La acción puede controlarse con el mando para juegos o con el teclado de su ordenador.
- ③ Presione el botón de disparo del mando para juegos o la barra espaciadora del teclado para comenzar el juego.
- ④ Una interesante peculiaridad de este juego es que usted debe tener presente el nivel de VITALIDAD y de EXPERIENCIA como jugador. Empezará con el 100% de vitalidad y cero de experiencia. Estos niveles se indican en la pantalla del ordenador.
- ⑤ A medida que se adentra en el juego y pasa los obstáculos, la vitalidad va reduciéndose.
- ⑥ Por otro lado, el nivel de experiencia irá aumentando a medida que bate los horrores (tales como calaveras y esqueletos) con que se encuentra en el laberinto subterráneo. Cuando su nivel de experiencia alcance el 100%, aumentará su vitalidad de forma automática.
- ⑦ Podrá tumbar a los mafiosos del grupo Fratelli, pero recuende que ello no le hará ganar nada de "experiencia".
- ⑧ Una vez ha podido rescatar a los siete Goonies de las mazmorras de los túneles del laberinto subterráneo, se iniciará la etapa siguiente del juego.
- ⑨ Podrá también aumentar su nivel de vitalidad tomando las tinajas de pócima vitalizadora que encontrará en las mazmorras en la que no hay ningún Goonie encerrado.
- ⑩ Para detener momentáneamente la acción, pulse la tecla [F-1]. De este modo paralizará la pantalla. Al presionar de nuevo la tecla [F-1] se reiniciará el juego.



- ① Puntuación máxima hasta el momento
- ② Su puntuación
- ③ Medidor de vitalidad
- ④ Medidor de experiencia
- ⑤ Número de etapa y escena en la que usted se encuentra
- ⑥ Sloth (usted controla sus movimientos)
- ⑦ Tesoro escondido
- ⑧ Llave de la mazmorra con un Goonie encerrado
- ⑨ Mafioso del grupo Fratelli
- ⑩ Llave con la que se ha sabido hacer
- ⑪ Número de Goonies que ha salvado hasta el momento
- ⑫ Mazmorra
- ⑬ Portales calavéricos de entrada

2. Controlando la Acción

① Juego normal

Empleo de las teclas del cursor del teclado o de la empuñadura del mando para juegos	Su entrada	Efecto de entrada de las teclas del cursor (o palanca del mando para juegos)	Efecto de la barra espaciadora (o botón de disparo del mando para juegos)
	Sin entrada	Parada	Puñetazo
	①	Salto rento hacia arriba, subida por las enredaderas	Puñetazo en el aire (si se presiona durante un salto)
	②	Avance a la izquierda	Puñetazo
	③	Avance a la derecha	Puñetazo
	④	Bajada de enredaderas	Puñetazo
	①+②	Salto en diagonal hacia la izquierda	Puñetazo en salto en diagonal (si se presiona durante el salto en diagonal)
	①+③	Salto en diagonal hacia la derecha	

② Toma de llaves de mazmorras

Podrá tomar una llave pasando directamente por delante de ella. Cuando haya tomado una llave se indicará en la parte inferior derecha de la pantalla. Sólo podrá tomar las llaves de una en una.

③ Abertura de mazmorra

La mazmorra se abrirá si pasa por delante de la cerradura teniendo una llave.

④ Desplazamiento entre escenas

Podrá desplazarse de escena en escena dentro de la etapa pasando por las entradas calavéricas. Sitúe a Sloth en una de las entradas calavéricas y hágalo saltar presionando la tecla UP del cursor o la palanca del mando para juegos.

3. Estructura y Progreso del Juego

- Este juego tiene cinco etapas separadas de dificultad creciente.
- Cada etapa tiene cinco escenas distintas. Las diferentes escenas de una etapa del mismo nivel de dificultad están interconectadas por las entradas calavéricas, y usted podrá moverse de escena en escena a voluntad. sin embargo, deberá quedarse en la misma etapa hasta haberla completado con éxito.
- El juego está compuesto de cien escenas separadas de acción.

4. Caracteres y Componentes del Juego

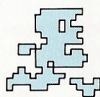
Sloth (controlado por el jugador)

El amable gigantón que ayuda a los Goonies a encontrar el tesoro y a escapar del laberinto.



Mafiosos del grupo Fratelli

Estos son los malos. Quieren capturar a todos los Goonies que se han introducido en el escondite secreto del grupo. ¡Están armados y son peligrosos!



Llaves

Estas llaves abren las mazmorras en las que los Fratelli han encerrado a los Goonies. Tenga cuidado, porque una mazmorra puede tener más de una cerradura.



Doblones

Son monedas de oro del tesoro del pirata Willy 'El Tuerto'. Úselos para incrementar su puntuación.



Sacos del tesoro

Contienen muchos artilugios que ayudan a salvar a los Goonies. ¡Pero, tenga cuidado, porque no siempre contienen cosas útiles!



Otros artículos del tesoro incluyen

Corazas, fórmulas mágicas, acertijos, superzapatos, cascos, antorchas, aparatos para parar el tiempo, y capas mágicas. Cada artículo tiene unos efectos diferentes de acuerdo con su color.

¡Encuentre lo que debe hacerse para obtener estos tesoros!

5. Contraseñas

- Si rescata a los siete Goonies significa que ha completado con éxito una etapa. En este punto, aparecerá una contraseña en la pantalla. Una vez usted sabe la contraseña. Podrá entrar directamente en la etapa que le siga.
- Así es como se hace....
 - ① Cuando se muestra una pantalla de demostración, pulse las teclas [CTRL] y [K] al mismo tiempo.
 - ② Cuando vea el señalador "KEY WORD?", que le pregunta la contraseña, introduzca la contraseña con las teclas del teclado.
 - ③ Pulse la tecla [RETURN] para empezar el juego. (Si ha cometido un error al introducir la contraseña, volverá a la pantalla de demostración.)
- Si comete un error al introducir la contraseña....
 - ① Pulse la tecla [RETURN] para volver a la pantalla de demostración.
 - ② Pulse de nuevo la tecla [CTRL] y la tecla [K] al mismo tiempo, e introduzca de nuevo la contraseña.

6. Puntuación

<input type="radio"/> Liquidación de una calavera	50 puntos
<input type="radio"/> Liquidación de un esqueleto	100 puntos
<input type="radio"/> Liquidación de un murciélago	100 puntos
<input type="radio"/> Liquidación de un mafioso del grupo Fratelli	200 puntos
<input type="radio"/> Obtención de una llave de mazmorra	200 puntos
<input type="radio"/> Obtención de un doblón de oro	500 puntos
<input type="radio"/> Obtención de un saco del tesoro	1.000 puntos
<input type="radio"/> Liberación de uno de los Goonies	2.000 puntos
<input type="radio"/> Terminación de una etapa	10.00 puntos

PRECAUCIONES

- Este cartucho está diseñado para ser utilizado con todos los ordenadores personales MSX.
- Asegúrese de desconectar la alimentación de su ordenador cuando meta y saque este cartucho.
- Este cartucho está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrirlo o desmontarlo.
- Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haberse obtenido antes permiso específico para ello del fabricante.

©Konami 1986

<La storia>

L'azione ha luogo nell'addormentata cittadina di mare di Punta Caultron – in una zona conosciuta come i “Docks dei Bamba”. I “Bamba” sono un gruppo di ragazzini del posto – Mickey, Etichetta, Bocca, Tozzo e Dati. Un giorno scoprono una vecchia mappa del tesoro nella soffitta della casa di Mickey. Dati immagina che debba trattarsi del favoloso tesoro nascosto del famoso pirata locale, Willy il Guercio.

Le ragazze, Andy e Stef, si uniscono agli altri Bamba e l'avventura ha così inizio. Ma i segreti tunnel sotterranei che stanno esplorando, sono l'attuale nascondiglio della Gang dei Fratelli, ed i Bamba, ben presto, finiscono per essere presi in trappola! I Bamba, però, hanno dalla loro un potente alleato, l'enorme ed amabile Sloth il Lento. Durante il gioco, siete voi Sloth il Lento! Riuscirete ad aiutare i Bamba a trovare il tesoro e tornare indietro in tempo per salvare i Docks dalla demolizione?



(voi ne controllate le azioni)

Sloth il Lento



Mickey



Etichetta



Tozzo



Bocca



Dati



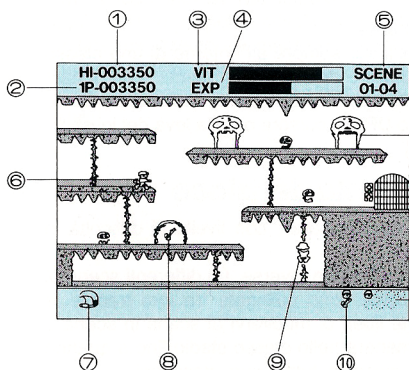
Andy



Stef

1. Come si gioca

- ① Questo gioco è stato progettato per essere giocato da un solo giocatore che si batte contro il computer.
- ② L'azione può essere controllata sia tramite il joystick che la tastiera del vostro computer.
- ③ Per dare inizio al gioco, premete il pulsante del joystick o la barra spaziatrice della tastiera.
- ④ Un'interessante caratteristica di questo gioco è che dovete ricordare il vostro livello di VITALITÀ ed ESPERIENZA come giocatore. Cominciate con 100% di vitalità e zero di esperienza. Questi livelli sono indicati sullo schermo del vostro computer.
- ⑤ Mano a mano che procedete nel gioco e vi imbattete negli ostacoli, la vostra vitalità, naturalmente, diminuisce.
- ⑥ D'altra parte, però, il vostro livello di esperienza aumenterà ogni volta che riuscirete a sbarazzarvi degli orrori (come teschi e scheletri) che incontrerete nel labirinto sotterraneo. Quando il vostro livello di esperienza raggiunge il 100%, la vostra vitalità verrà aumentata.
- ⑦ Potete metter fuori combattimento i membri della Gang dei Fratelli. Ricordate, però, che non ne trarrete nessun vantaggio a livello di "esperienza".
- ⑧ Quando sarete riusciti a mettere in salvo tutti e sette i Bamba dal labirinto di tunnel sotterranei, prenderà il via la seconda parte del gioco.
- ⑨ Un altro modo di aumentare il vostro livello di vitalità è quello di acchiappare qualsiasi tanica di ELISIR DI VITALITÀ che vedrete in una gabbia vuota, in cui non sia intrappolato nessun Bamba.
- ⑩ Per interrompere momentaneamente l'azione, premete il tasto (F-1). Questo bloccherà l'immagine sullo schermo. Per ridare il via al gioco, premete ancora una volta il tasto (F-1).



- ① Punteggio più alto fino a questo momento
- ② Il vostro punteggio
- ③ Misuratore del livello di vitalità
- ④ Misuratore del livello di esperienza
- ⑤ Numero dello stadio e della scena del gioco in cui vi trovate
- ⑥ Sloti Lento (voi ne controllate i movimenti)
- ⑦ Tesoro nascosto
- ⑧ Chiave per aprire la gabbia in cui è intrappolato un Bamba
- ⑨ Membro della Gang dei Fratelli
- ⑩ Chiave di cui siete riusciti ad entrare in possesso
- ⑪ Numero di Bamba che avete fino ad ora portato in salvo
- ⑫ Gabbia
- ⑬ Aperture di entrata dei Teschi

2. Controllo dell'azione

① Gioco normale

Usando i tasti del cursore della vostra tastiera o il joystick	Vostra entrata	Effetto dell'entrata del tasto cursore (o del joystick)	Effetto dell'entrata della barra spaziatrice (o del tasto del joystick)
	Nessuna entrata	Arresto	Pugno
	①	Per saltare dritto verso l'alto; per arrampicarsi sui rampicanti	Pugno durante un salto (premendo in fase di salto)
	②	Per andare a sinistra	Pugno
	③	Per andare a destra	Pugno
	④	Per scendere dai rampicanti	Pugno
	①+②	Per saltare in diagonale verso sinistra	Pugno durante un salto in diagonale (premendo in fase di salto in diagonale)
	①+③	Per saltare in diagonale verso destra	

② Come impossessarsi delle chiavi per aprire le gabbie

Vi potete impossessare di una chiave passando direttamente davanti a questa. Quando avrete preso la chiave, ciò verrà indicato sulla parte in basso a destra dello schermo. Potete afferrare solo una chiave alla volta.

③ Come aprire la gabbia

Se, quando avete la chiave, passate davanti alla serratura, la gabbia si aprirà.

④ Muovendosi tra una scena e l'altra

Potete muovervi da una scena all'altra, sempre all'interno di uno stesso stadio, passando attraverso le aperture di entrata dei teschi. Posizionate Sloth il Lento davanti ad una delle aperture di entrata dei teschi e fatelo saltare in alto, servendovi del tasto UP del cursore o della leva del joystick.

3. Struttura e procedimento del gioco

- Questo gioco comprende cinque stadi separati, con livello di difficoltà in aumento.
- Ciascuno stadio si compone di cinque scene diverse. Le differenti scene di un singolo stadio, di uguale difficoltà, sono collegate tra loro tramite le aperture di entrata dei teschi. Siete liberi di muovervi di scena in scena a vostro piacimento. Dovete però rimanere nello stesso stadio fino a quando non siete riusciti a completare il gioco in tutti i suoi passaggi.
- Il gioco si compone di cento differenti proiezioni dell'azione.

4. Personaggi e componenti del gioco

Sloth il Lento (controllato da chi gioca)

La gentile e gigantesca creatura che aiuta i Bamba a trovare il tesoro e ad uscire sani e salvi dal labirinto.



I membri della Gang dei Fratelli

Attenzione! Questi sono cattivi! Vogliono scovare e catturare tutti i Bamba che hanno finito per scoprire il nascondiglio segreto della Gang. Sono armati e pericolosi!



Le chiavi

Queste chiavi servono per aprire le gabbie in cui la Gang dei Fratelli tiene rinchiusi i Bamba. ma attenti! Una gabbia può essere provvista di più di una serratura!



I dobloni

Monete d'oro appartenenti al tesoro ammassato da Willy il Guercio. Utilizzateli per aumentare il vostro punteggio.



Sacchi del tesoro

Contengono molte invenzioni che vi potranno aiutare a portare in salvo i Bamba. Attenti, però: alle volte contengono anche delle sorprese che non avreste voluto incontrare!



Altri articoli inclusi nel tesoro

Scudi, formule magiche, crivelli, super scarpe, caschi, torce, apparecchiature per fermare il tempo e mantelle magiche. Ciascuno di questi articoli ha un differente effetto sul nemico ed uno stesso articolo muta il suo effetto a seconda del colore. Trovate il modo di far apparire sullo schermo gli articoli del tesoro!

5. Punteggio

- Per l'abbattimento di un teschio 50 punti
- Per l'abbattimento di uno scheletro 100 punti
- Per l'abbattimento di un pipistrello 100 punti
- Per l'abbattimento di un membro della Gang dei Fratelli 200 punti
- Impossessandosi di una chiave per aprire una gabbia 200 punti
- Impossessandosi di una chiave per aprire una gabbia 200 punti
- Impossessandosi di un doblone d'oro 500 punti
- Impossessandosi di un sacco del tesoro 1.000 punti
- Per aver messo in salvo un Bamba 2.000 punti
- Per aver completato uno stadio 10.000 punti

6. Parole chiave

- Riuscire a portare in salvo tutti e sette i Bamba significa che avete completato con successo uno stadio. A questo punto, sul vostro schermo comparirà una Parola Chiave. Una volta venuti a conoscenza di una parola chiave, potete procedere direttamente allo stadio successivo.
- Come si fa
 - ① Quando sul vostro schermo compare l'immagine modello, premete simultaneamente il tasto (CTRL) ed il tasto (K).
 - ② Quando sullo schermo compare la frase "PAROLA CHIAVE?" ("KEY WORD?"), introducete la parola chiave, servendovi della tastiera.
 - ③ Per cominciare il gioco, premete il tasto (RETURN). (Se avete commesso un errore al momento di introdurre la parola chiave, sullo schermo ricomparirà l'immagine modello.)
- Se scrivendo la parola chiave commettete un errore....
 - ① Premete il tasto (RETURN) per far ricomparire sullo schermo l'immagine modello.
 - ② Premete ancora una volta simultaneamente il tasto (CTRL) e il tasto (K), poi introducete di nuovo la parola chiave.

ATTENZIONE

- Questa cartuccia di gioco è stata concepita per l'uso con i personal computer MSX.
- Prima di inserire la cartuccia, controllate che il computer sia spento.
- Questa cartuccia è stata fabbricata in osservanza delle più severe norme di precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggerebbe irreparabilmente.
- Questo prodotto è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. La copia di qualsiasi parte di questo prodotto, incluse le figure, il suono, il programma del computer e il materiale stampato, con qualsiasi mezzo, è strettamente proibita senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

© Konami 1986

Konami®

The page features several thick, parallel blue diagonal stripes that create a sense of movement. One set of stripes runs from the bottom left towards the top right, while another set runs from the top left towards the bottom right. These stripes intersect to form a large, stylized 'X' shape that frames the central text.

Konami®